

KAUHUELOKUVAN TUNNELMA

Tunnelman luomisen tärkeimpiä työkaluja

Olli Uosukainen

Opinnäytetyö
Helmikuu 2015
Viestinnän koulutusohjelma
Käsikirjoittamisen ja kuvallisen ilmaisun suuntautumisvaihtoehto

TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu
Viestinnän koulutusohjelma
Käsikirjoittaminen ja kuvallinen ilmaisu

UOSUKAINEN, OLLI:
Kauhuelokuvan tunnelma
Tunnelman luomisen tärkeimpiä työkaluja

Opinnäytetyö 57 sivua, joista liitteitä 20 sivua
Helmikuu 2015

Olen aina ihannoinut kauhuelokuvien tunnelmaa ja niiden tapaa koukuttaa katsoja seuraamaan usein väkivaltaista ja vastenmielistä kokemusta. Tästä syystä minulla on opinnäytetyössäni tavoitteena selvittää, mistä kauhuelokuvan tunnelma syntyy ja miten sen luominen tapahtuu. Pysin tutkimaan ja vertailemaan kirjallista materiaalia eri aikakauden kauhuelokuviiin. Tällä tavalla toivon löytäväni tunnelman luomisen tekniikoita, jotka olisivat läsnä kauhuelokuvissa ilmestymisvuoteen katsomatta.

Valitsin kerronnan, kameratyöskentelyn, valaisun ja äänen toimimaan kattavana kokonaisuutena käsitellä kauhuelokuvaa ja pyrin luomaan yksinkertaisen kokonaisuuden audiovisuaalisia tekniikoita, jotka luovat elokuvaan kauhun tunnelmaa. Rajasin tutkimuksissani jokaisesta valitsemastani alueesta keinoja, jotka koin olevan tärkeimpiä työkaluja omalla alueellaan rakentamaan tunnelmaa.

Opinnäytetyö oli minulle kasvattava kokemus, niin hyvässä, kuin huonossakin. Opin mikä elokuvissa pelottaa katsojaa ja kuinka se saadaan aikaan. Kykyäni tutkia kauhuelokuvaa kehittyi prosessin aikana ja opin lukemaan kauhuelokuvaa kattavasti. Tavoitteeni täyttyi ja löysin vastauksen kysymykseeni. En ole kuitenkaan varma haluanko kauhuelokuvien ystäväni tietää sitä. Haluan olla tietämätön joidenkin asioiden suhteen, jotta pystyisin nauttimaan niistä kuten ennen. Kaikkea ei pidä tietää.

ABSTRACT

Tampereen ammattikorkeakoulu
Tampere University of Applied Sciences
Degree Programme in Media
Scriptwriting and Visual expression

UOSUKAINEN, OLLI:
The Atmosphere of a Horror Movie
Important Tools of Creating the Atmosphere

Bachelor's thesis 57 pages, appendices 20 pages
February 2015

I have always idealized horror movies for their atmosphere and how they hook the viewers to follow often a violent and displeasing experience. That is why the purpose of my thesis was to find out how the atmosphere in a horror movie is created and which means are used to achieve it. My thesis examined and analysed written material and compared it to a wide variety of horror movies, thus trying to find the different techniques of creating the atmosphere present in horror movies through the ages.

The thesis focused on narrative, camera work, lighting and sound to study the comprehensive whole of horror movies in general. They were chosen because I believe that together they create a simple collection of audio-visual techniques that create the atmosphere and tension in a horror movie.

The study was an educational experience for me in both good and bad. I learned what scares the viewers in movies and how the fear is achieved. My ability to study horror films developed during the process of the thesis, and I also learned to read horror films extensively. My goals were achieved and I found the answer to my question although, as a fan of horror, I am not sure if I wanted to know the answer. There are aspects in horror movies that should be left unrevealed, so that the experience would be as effective as intended.

Key words: horror movie, fear, atmosphere

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	5
2 MIKÄ SAA MEIDÄT PELKÄÄMÄÄN?	6
2.1. Kauhu lajityyppinä	8
2.2. Kauhuelokuvan kehittyminen	11
3 KAUHUELOKUVAN JUONEN RAKENNE	14
4 KAUHUN LUOMINEN KAMERAN AVULLA	19
4.1. Luova kamera	19
4.2. POV, kameraliike ja kuvakoko.....	20
4.3. Kuvakulma	21
4.4. Etäisyys kamerasta ja lisää kuvakoosta	22
4.5. Loppuyhteenveto kameratyöskentelystä	23
5 VALAISU	24
5.1. Valon laatu ja voimakkuus	24
5.2. Valo ja pimeys	24
5.3. Valaisu tukemassa tarinankerrontaa	26
6 ÄÄNEN KAUHU	28
6.1. Kuvaan kuuluva ja kuvaan kuulumaton ääni.....	30
6.2. Äänen tekninen käyttö	31
6.3. Äänen taajuus	33
6.4. Äänensävy	33
6.5. Ääni kerronnassa	34
7 POHDINTA	36
8 LÄHTEET	38
9 LIITTEET	40
9.1. Liite 1	40
9.2. Liite 2	41
9.3. Liite 3	44
9.4. Liite 4	47
9.5. Liite 5	49
9.6. Liite 6	51
9.7. Liite 7	52
9.8. Liite 8	54
9.9. Liite 9	55

1 JOHDANTO

Kauhuelokuvat, ja kauhutarinat ovat kauan kiehtoneet katsojia niiden tuoman jännityksen avulla. Kauhuelokuvaa ja muitakin elokuvagenrejä yhdistää niiden viihdyttävä tarkoitus. Kauhuelokuva on kuitenkin erityinen, koska se yrittää viihdyttää katsojaa omalla tavallaan: tuomalla kauhua ja inhoa katsojalle. Näistä tunteista kumpikaan ei ole miellyttävä, mutta silti ihmiset palaavat uudelleen niiden pariin. Miten kauhuelokuvaan luodaan se tunnelma, mikä saa ihmiset pelkäämään? Tämä on se kysymys, mitä tutkin opinnäytetyössäni.

Koko kauhuelokuvagenren käsitteleminen yhdessä opinnäytetyössä olisi mahdottomuus ja siksi päätin rajata alueen mahdollisimman tiiviiksi. Rajatessani tutkimusaluetta huomasin kuitenkin, etten voi rajata sitä liian kapeaksi. Kauhuelokuvan tunnelman syntyyn vaikuuttaa yhteistyössä moni asia. Päädyin tutkimaan kamerankäytön, valaisun ja äänen käytön keinoja kauhuelokuvan tunnelman luomiseen. Käyn teorioita läpi tutkimalla niitä käytännössä kauhuelokuvien kautta.

Osana tutkimukseeni kuuluu hieman kauhun psykologian tarkastelu ja selvittäminen, onko olemassa yksittäistä selitystä sille, miksi katsojat pitävät kauhusta elokuvassa. Valitsen elokuvia eri aikakausilta, koska kaikkia kauhuelokuvan sääntöjä ei ole kirjoitettu ensimmäisten teosten luomisaikaan. Kauhuelokuvan ”työvälineisiin” keksitään aina jotain uutta ja on tärkeää huomioida se, kun tutkitaan kauhuelokuvaa yleisesti. Ei vain tiettyä elokuvaa tai sen alalajia. Aihetta tutkimalla tavoitteenani on selvittää, miten kauhuelokuva rakentuu ja onko kauhuelokuvilla yhteisiä keinoja luoda pelkoa. Vai onko kauhu elokuvassa aina enemmän kuin osiensa summa?

2 MIKÄ SAA MEIDÄT PELKÄÄMÄÄN?

Kauhu ja pelko ovat molemmat tunteita, jotka kuuluvat jokaisen elämään ja joillakin enemmän, kuin muille. Se on osa ihmisyyden perustetta. Tavoitteeni ei ole kuitenkaan opinnäytetyössäni tutkia kauhun psykologiaa, vaan sitä, miten se aiheutetaan valkokankaalla. En voi kuitenkaan käsitellä kauhun tunteen luomista ilman tunteen taustojen tutkimista.

Jokainen osaa selittää, miltä pelko tuntuu, mutta ei sitä, mitä se on. Sigmund Freud on kuitenkin selittänyt asiaa esseessään (Freud 1919, 195). Freud määrittelee termin tarkoittamaan asiaa, joka on samanaikaisesti tuttu ja vieras. Freudin selityksen mukaan kokiessamme pelottavan asian emme pelkää itse asiaa. Pelkäämme, joko traumaattisessa lapsuudessamme hankittuja tukahdutettuja kokonaisuuksia tai kaukaa ihmisen kehityskaaren takaa kantautuneita uskomuksia. Freudin mukaan jokainen yksilö aikakauteen katsomatta on kokenut samanlaisen kehityskaaren, josta on jäänyt jälkiä jokaiseen. Tämä on yhdistävä tekijä ihmisissä.

Freudin jälanjäljillä kulkee myös J. B. Twitchell. Hän myös kertoo syyksi kuvien ja tarinoiden pelkäämiseen kokemuksen, joka on periytynyt aikojen saatossa sukupolvelta sukupolvelle. Kauhu viihdyttävänä ilmiönä taas huomattiin ensimmäisten kauhutarinoiden luomisaikaan 1800-luvun lopulla ja on taidemuotona kehittynyt näihin päiviin saakka jatkaen kehittymistään. Kauhu tunteena on ikaikainen. Sitä osataan hyödyntää viihteenä, mutta syytä ei vielä tiedetä. (Twitchell 1985. 104). Twitchellin näkemyksen mukaan kauhu viihteenä on tarkoitettu rauhoittamaan nuorten seksuaalisen kasvun aiheuttamaa ahdistusta. Kolmantena näkökantana aihetta käsittelee W. Evans, joka vertaa elokuvan hirviöitä nuoruuden ahdistuksen ja kasvun ja kehon muutosten peloksi (Evans 1984, 53-64).

Kaikki kolme, Freud, Twicthell ja Evans antavat syyn kauhuelokuvien ja tarinoiden aiheuttamaan pelkoon jonkin lapsuudessamme tai nuoruudessamme kokeman, joka heijastuu ihmisen koko loppuelämään. Miesten eri näkemyksiä tutkimalla ja heijastelemalla niitä omaan lapsuuteeni, koen näkemyksissä olevan loistavia havaintoja. Vertaan teorioita juuri omaan lapsuuteeni, koska sen tunnen läpikotaisin.

Freudin näkemys evoluutiossa periytyneestä tavasta kokea kauhun ja pelkoa tiivistyy itsesuojeluun ja se yhdistää teorian yhden termin alle. Pelko saa meidät valppaaksi ja jännittyneeksi ja juuri niitä tunteita koemme kauhuelokuvia katsoessamme. Eläimet tuntevat samoin, kun kokevat vaaran ja niiden tunteiden takia eläin valmistautuu suojelemaan itseään. Me koemme aivan saman tunteen, mutta turvallisesti elokuvateatterin istuimella tai kotisohvalla. Säpsähdämme, kiljumme ja yritämme piiloutua. Adrenaliini virtaa elimistöömme saaden aikaan voimakkaan tuntemuksen ja sitä tunnetta etsimme, kun haemme uusia kokemuksia. Meissä sen saa aikaan valkokankaalla koettu uhka, mutta esi-isillämme se oli todellista elämää.

Samaan näkökulmaan pystyy laskemaan Twitchellinkin näkemyksen ja hänen mukaansa tunnetta on opeteltu manipuloimaan jo 1800-luvun lopusta lähtien. Evans taas yhdistää siihen vahvemmin seksuaalisuuden ja on helppo ymmärtää miksi. Seksuaalisuus on yksi ihmisen voimakkaimpia ominaisuuksia ja liittyy vahvasti itsesuojeluun ja ihmisyyden jatkamiseen.

Kauhu kumpuaa jostakin vanhasta, mikä on yhteistä jokaisella ihmisellä. Se on perittyä tai perustuu tunteeseen, jonka jokainen kokee selviytyessään ja kasvaessaan maailmassa. Kauhu ja pelko ovat ihmisyyteen ohjelmoituja osia, jotka ovat olleet mukana aikojen alusta asti ja ovat siksikin edelleen voimakkaimpia tunteita. Kauhun käyttämistä viihteenä on harjoitettu jo pitkään, se jatkuu edelleen ja sillä tulee aina olemaan yleisönsä.

2.1. Kauhujalittyyppinä

Kauhua genrenä ja sen syntyä on tutkinut Noël Carroll. Carrollin mukaan kauhu on moderni genre, joka syntyi 1800-luvun lopulla. Ensin syntyi kirjallisuus ja sen rinnalle kehittyi myöhemmin kauhuelokuva. Ensimmäisen kauhuelokuvan tittelin saa "*Le Manoir du Diable*" vuonna 1886 tuotettu 3 minuuttia kestävä mykkäelokuva. Elokuva on hyvin koruton, mutta pitää jo sisällään kauhuelokuvalla perinteistä kuvastoa, mm. luurangon ja lepakoksi muuntautuvan ihmisen. Carroll kuvailee kauhua genreksi, josta löytyy hirviöitä ja uhkaavia olentoja ja niitä yhdistää luonnottomuus (Carroll 1990, 15-16, 27-29). Tiettyyn pisteeseen asti olen Carrollin kanssa samaa mieltä.

Genre sai alkunsa näyttämällä hirviöitä, jotka ovat tässä maailmassa, mutta eivät kuulu siihen. *Dracula* (1931), *Frankenstein* (1931) ja *Muumio* (1932, kuva 1) kertovat kaikki tarinan luonnottomasta hirviöstä, joka aiheuttaa pelkoa ihmisissä. Tarkastelun kohteena ollessa ainoastaan hirviöelokuvan genre Carroll olisi aivan oikeassa. Tässä on kuitenkin yksi suuri ongelma.



KUVA 1. *Muumio*. 1932.

Carroll tarkastelee näitä elokuvia ja niitä yhdistäviä tekijöitä kategorioisoiden kauhuelokuvan. Hän huomioi kuitenkin vain pienen osan kauhuelokuvista, mutta jättää

suuren osan elokuvista sen ulkopuolelle. Miten käy, kun elokuvassa pahaa ja uhkaa aiheuttaa tavallinen ihminen, esimerkiksi Michael Myers (kuva 2) elokuvassa *Halloween* (1978).



KUVA 2. *Halloween*. 1978. Kuvassa Michael Myers.

Michael Myersin hahmo sisältää luonnottomia, jopa yli-inhimillisiä piirteitä. Silti hahmo on kuitenkin ihminen, joka lapsuudessaan tappaa siskonsa Judithin ja jahtaa myöhemmin aikuisena toista siskoaan Laurieta. Noël Carrollin teorian mukaan *Halloween* (1978) ei ole kauhuelokuva, vaikka aiheuttaakin pelkoa ja uhkaa.

Carrollin teoriaa ei hyväksy myöskään Thomas Fahy. Fahy pitää Carrollin tulkintaa myöskin aivan liian kapeana ja tarjoaa omansa. Fahyn mukaan kauhulla on kaksi tärkeää elementtiä. Ensimmäiseksi kauhussa pitää olla läsnä yliluonnollinen paha tai hirviö. Hirviöksi Fahy laskee kuitenkin myös hahmot, jotka toimivat kuin hirviöt. Tällaisten hahmon teot voisivat yhtä hyvin olla hirviöiden tekemiä, joten eikö se tee heistä hirviöitä? Michael Myers (kuva 2) murhaa kylmäverisesti vanhemman siskonsa Halloween-yönä. Tämän jälkeen Michael odottaa 18 vuotta mielisairaalassa, jotta hänen nuorempi siskonsa Laurie vanhenee samanikäiseksi, kuin Judith oli kuolinyönään. Tämän myötä Michael lähtee siskonsa perään ainoana tavoitteenaan tappaa Laurie. Hänet voi hyvin laskea hirviöksi, vaikka Michael on ”vain” mies.

Toinen kauhulle tärkeä elementti Fahyn teoriassa on tarkoitus aiheuttaa katsojassa kauhua, tuntuva inhoa ja pelkoa. Tässä Fahy on jälleen täysin oikeassa ja luo tehokkaan tavan luokitella elokuva kauhuelokuvaksi. Erityisesti kauhuelokuvalla

tyypillisten tunteiden luominen katsojassa on loistava keino lajitella elokuva kauhuelokuvaksi. On olemassa kuitenkin elokuvia, jotka täyttävät kummatkin Fahyn asettamat kriteerit olematta kuitenkaan kauhua. *Uhrilampaat* (1991) pitää sisällään kannibaalihirviön, joka on ihminen. Tri Hannibal Lecter (kuva 3) aiheuttaa varmasti pelkoa ja inhoa katsojissa. Eikö se siis ole kauhua? Näen asian niin, että elokuva sisältää kauhun elementtejä, mutta ei rakenna elokuvaa niille. Siihen pystyy vetämään tulkinnallisen rajan.



KUVA 3. *Silence of the Lambs*. 1991. Kuvassa Dr. Hannibal Lecter.

Kauhuelokuva on siis elokuva, joka sisältää hirviön. Hirviö on yksinkertaisesti olento, jota ei voi kuvailla mitenkään muuten. Pahantahtoinen ja luonnoton olento, jossa ei ole katumusta tai jonka moraalinen käsitys ei tunne hyvää. Saattaa myös olla, että olennolla ei ole moraalikäsitystä ollenkaan. Hirviö voi olla kuitenkin myös pelkkä ihminen, joka jakaa hirviön määritelmän.

Kauhuelokuva on myös elokuva, jonka tarkoitus on aiheuttaa katsojassa kauhua, pelkoa, inhoa ja ahdistusta. Tähän näkemykseen on helppo yhtyä. Kuka katsoisi tai menisi katsomaan elokuvaa, joka on markkinoitu kauhuelokuva tavoitteenaan saada hyvä ja onnellinen mieli? Tällaisiakin ihmisiä varmasti on olemassa, mutta sen käsittely ei ole tämän opinnäytetyön tavoite.

2.2. Kauhuelokuvan kehittyminen

Kaikki muuttuu ajan kanssa, mikään ei koskaan pysy samana pitkään. Elokvien saralla tekniikan kehittyminen on usein syy, miksi elokuva muuttaa muotoaan. Kerronnalliset elementit ovat pysyneet hyvinkin samankaltaisina jo pitkään, muutoksia on tapahtunut enemmänkin kerronnan rytmissä. Elokvat ovat kiihtyvän leikkaustahdin myötä ”nopeutuneet”, jonka huomaa jokainen katsoja vertaillessaan 1950-luvun elokuvaa 2010-luvun elokuvaan. Sen vaikutuksen huomaa kaikissa elokuvan lajeissa, mutta mielestäni eniten sen näkee toimintaelokvien ohella jännitys- ja kauhuelokvissa.

Vanhemmat kauhuelokvat, esimerkiksi *Elävien Kuolleiden Yö* (1968) oli aikanaan shokeeraava (kuva 4). Tämä johtui varmasti osittain elokuvaa katsoneille pelkästään henkilöhahmojen ja sankarivalintojensa puolesta nostaessaan tumman miehen parrasvaloihin yhteen vaalean naisen kanssa. Vähintään yhtä shokeeraavaa oli elokuvan kuvasto ihmislihaa syöivistä elävistä kuolleista. Paljon elokuvan tehokeinoista on kuitenkin nyt vanhentunut. Elokva tuntuu hitaalta, maskeeraus ei näytä oikealta ja elokvassa on yleisesti kömpelö ilmapiiri. Ainut asia, mikä ei ole vanhentunut, on elävien kuolleiden eli zombien käyttäminen aiheena. Zombeja näkee jatkuvasti kaikkialla populaarikulttuurissa kirjoista pelien kautta elokuviin ja nimenomaan kauhun yhteydessä. Samaa ei voi kuitenkaan sanoa aikanaan zombien kanssa jopa niitä enemmän suosiota nauttineista ihmissusista ja vampyyreista. Niitä esiintyy toki, mutta useimmista teoksista ei voi puhua kauhun kanssa samassa lauseessa. En kiellä, on zombeistakin yritetty kesyttää valtavirtaviihdettä romantisoimalla niitä, mutta ne kuvastavat silti vahvasti pelkoa ja kauhua.



KUVA 4. *Elävien Kuolleiden Yö*. 1968. Zombiet saalistamassa ihmislihaa.

Pelkästään kauhuelokuvien aiheet eivät ole muuttuneet, vaan samalla on muuttunut myös kauhuelokuvien kerronnan uskaliaisuus. Genrenä kauhu on ollut alusta saakka synonyymi shokeeraavalla ja sopimattomalle, joten onkin naivia olettaa sen muuttuneen siitä mihinkään. Naivia ei ole kuitenkaan todeta, kuinka paljon kauhuelokuva on eskaloitunut. Vanhempien kauhuelokuvien kuvasto on kovin viatonta verrattaessa tuoreimpiin genren edustajiin. Tässä kohdassa on kuitenkin syytä mainita, että näiden rajumpien elokuvien ympärille muodostui 2000-luvun alussa oma genrensä, niin sanottu torture porn, eli kidutusporno. Siinä jännitystä haetaan lähes puhtaasti väkivallan kautta. Se on kuitenkin osa kauhuelokuvaa ja on tärkeää huomioida se osana koko lajin kehitystä.

Varsinkin 2000-luvun alun myötä kauhuelokuvien kuvasto vaihtui voimakkaasti ja nopeasti ultraväkivaltaiseksi erityisesti euroopan elokuvakentällä ja seksuaalisuus oli myös vahvasti esillä. Tosin seksuaalisuuden tabut rikottiin jo aiemmin merkittävämmiin 1970-luvulla. Ultraväkivaltaisten elokuvien keulakuvana valtamediassa toimivat *Saw*-elokuvat, jotka keräsivät ihmisiä teattereihin kokemaan inhoa ja ahdistusta elokuvilla, joiden pelko syntyy väkivallasta (Kuva 5).



KUVA 5. *Saw*. 2004.

Elokuvat yleisesti saavat aiheensa ja ideansa oikeasta maailmasta, joko suoraan tai epäsuorasti. Myös kauhuelokuvan aiheet ovat ajan saatossa peilanneet yhteiskuntaa ja niiden kautta pystyy näkemään yhteiskunnan tilanteen. *Elävien kuolleiden yö* nosti pintaan rotuaiheita, mutta naamioi ne taisteluksi haudasta nousseita kuolleita vastaan. Romeron elokuvassa on myös selkeää ydinuhan tuntua ja se oli yhteiskunnallisesti ajankohtaista elokuvan tekemisen aikaan. 70-luku toi jo väkivallan ja erityisesti alastomuuden ja seksuaalisuuden parrasvaloihin, eivätkö ne aiheet ole poistuneet muodista. Ne ovat paremminkin kärjistyneet edelleen.

On vielä vaikea sanoa, miten tämän hetken elokuvia tarkkaillaan 50 vuoden kuluttua. Pystyykö niistä näkemään millaisessa maailmassa elämme tällä hetkellä ja millaisia aiheita pakenemmän elokuvateattereihin käsittelemään? Onkin mielenkiintoista seurata kauhuelokuvan kehittymistä ja myös elokuvaa yleisesti, millaisena se näyttää meidän maailmamme. Runsaan väkivallan näyttäminen ja alastomuuden ja seksuaalisuuden korostuminen edelleen voi kuitenkin antaa osviittaa kuvasta, jonka tämän hetken elokuvateollisuus maalaa historiaan.

3 KAUHUELOKUVAN JUONEN RAKENNE

Noël Carroll tutkii kauhuelokuvan rakennetta luomallaan teorialla, jota kutsuu complex discovery plot. Se kääntyy monimuotoiseksi löydön juoneksi, jonka avulla Carroll jakaa kauhuelokuvan rakenteen neljään osaan. Rakenteen eri osista Carroll käyttää nimiä *onset*, *discovery*, *confirmation* ja *confrontation* (Carroll 1990 99-108). Tässä kappaleessa käyn läpi Carrollin teoriaa ja sen eri vaiheita tutkimalla niitä käytännössä kauhuelokuvan juonen kautta.

Ensimmäisestä osasta hän käyttää sanaa *Onset*, mikä kääntyy suoraan aloittamiseksi tai lähtökohdaksi (Carroll 1990, 99). Kokonaisuuden tarkoitus elokuvassa on luoda pahuuden tai vihollisen läsnäolo katsolla tiedoksi. Otan esimerkkielokuvaksi käsittelyyn elokuvan *Sleepy Hollow* (1999). Tärkein syy, miksi valitsin *Sleepy Hollow*:n kauhuelokuvan rakenteen käsittelyyn, on elokuvan ilmestymisvuosi. Elokuva ilmestyi Carrollin teorian luomisen jälkeen.

Elokuva käynnistyy kohtauksella, jossa aatelismies istuu hevoskärryjensä suojassa synkkänä ja sumuisena yönä maissipeltojen keskellä (liite 1, kuva 1). Miljöö rakentuu vahvasti klassisille kauhuelokuvan elementeillä ja yhdessä äänimaailman ja kuvaston kanssa katsojalle ja aateliselle annetaan syytä odottaa jotain uhkaavaa. Ennen aatelista ja katsojaa tämän uhkan kokee todeksi kuitenkin hevoskärryjen kuljettaja, joka lyö hevosiin lisää vauhtia (liite 1, kuvat 2-4).

Kuulemme hevosen ääntehtimistä ja kavioiden hakkautuvan maahan, eikä ääni selkeästi lähde kärryä kuljettavista hevosista. Aatelinen katselee ympärilleen ja samalla katsojalle näytetään kuva jostakin vaunun nopeasti ohittavasti asiasta. Tätä seuraa ääni, joka on peräisin jostakin terävästä. Aivan kuin miekan nostaisi tupestaan. Hevoskärryjen liikkeessä tapahtuu muutos, joka huolestuttaa aatelisten ja tämä tarkistaa kuskin tilanteen. Kuski istuu ohjakset käsissään, mutta on ilman päätä (liite 1, kuvat 5 ja 6). Aatelinen säikähtää tätä ja hyppää kyydistä maissipellon viereen. Hakiessaan turvaa maissipellosta aatelinen törmää pellolla olevaan variksenpelättimeen ja menettää samalla paikalla hetken kuluttua päänsä veren lentäessä variksenpelättimen kasvoille (liite 1, kuva 7).

Kohtauksessa on osoitettu pahan olemassaolo ja sen uhka. Sen lisäksi katsojalle on annettu vihjeenä hevosen ääntelemistä sekä mieken terävä ääni. Vihjeenä toimii myös päiden katkaiseminen. Elokuvan alku toimii aivan kuin trilleri tai murhamysteerin aloitus, jossa näytetään murha ja katsojalle annetaan vihjeitä. Tämä on huomio, minkä myös Carroll tekee (Carroll 1990, 102). Carrollin mukaan kauhuelokuvalle, ja Carroll laskee teoriaansa myös kauhukirjallisuuden, ei ole epätypillistä esittää elokuvan alkua kuten rikoskirjallisuudessa katsojalle esitellään mysteeri. Siinä annetaan katsojalle mysteeri ratkaistavaksi ja ratkaisuun annetaan vihjeitä koko teoksen keston ajan. Tällä luodaan jännitystä ja saadaan katsoja, tai lukija, hakemaan vastausta heille esitettyyn kysymykseen. *Sleepy Hollow* toimii juuri näin. Elokuvan ensimmäisen neljän minuutin aikana katsojalle annetaan valtavasti vihteitä ja tietoja, joiden ymmärtämiseen vaaditaan koko kokonaisuuden ymmärtäminen. Ennen maissipeltokohtausta elokuvassa on näytetty joukko erinäisiä nimiä ja viitataan perheen nimeen. Sama nimi löytyy myös maissipellolla ajavan hevuskärryn ovesta. Mistä oikein on kyse? Näin katsoja on koukutettu. Kohtaus kertoo myös selkeästi, että kyseessä olevan kauhuelokuvan kuvastonsa ja selkeän tunnelmansa kautta.

Tarinan päähenkilö on Konstaapeli Ichapod Crane. Hän on maallinen mies, joka lähetetään Sleepy Hollow -nimiseen kylään tutkimaan siellä tapahtuvia murhia. Siellä hän kuulee kylän ihmisten uskovan tekijäksi Päättömän Ratsumiehen, kuolleen palkkatappajan aaveen, joka tappaa syntisiä. Tieteen miehenä Ichapod ei voi uskoa vanhoja uskovaisia miehiä kylässä ja tutkii tapausta tavallisena maallisena murhana. Tapahtuu toinenkin murha, jota tutkiessaan Cranelle annetaan kaikki syy uskoa Päättömään Ratsumiehen olemassaoloon. Ichapod ei voi kuitenkaan uskoa sellaiseen, mitä ei ole itse todistanut. Arvata sopii, mitä tuleva tuo tullessaan. Vaaditaan, että yksi kylän vanhimmista murhataan Ratsumiehen toimesta ja Ichapod todistaa itse teon. Tätä vaihetta tarinassa Carroll kutsuu löytämiseksi (*Discovery*) (Carroll 1990, 100). Carrollin teorian mukaan tässä vaiheessa hirviön tai pahan olemassaolo todistetaan todelliseksi ja *Sleepy Hollow* sopii tähän teoriaan. Crane näkee itse ratsumiehen todelliseksi ja joutuu avartamaan mieltään. Tässä kohdassa Carrollin teoria ja *Sleepy Hollow* eivät täysin mene yksiin.

Carrollin teorian mukaan vaikkakin Ratsumies todistetaan oikeaksi ja olleen kaikkien murhien takana, tarvitsee todistaminen epäilijöitä. Kirjassaan Carroll mainitsii auktoriteettihahmot, kuten poliisit ja armeijan, maallisen vallan ruumiillistumat toimimaan epäilijöinä vastustamaan ylikuonnollista (Carroll 1990, 101). *Sleepy Hollow*:ssa tämä auktoriteetti on päähenkilö itse. Muu kylä on lähes yksimielisesti Ratsumiehen olemassa-olon puolella. Crane on ainoa, joka uskoo maallisen murhaajaan.

Katsoja kokee Ratsumiehen todellisuuden Cranen kanssa, johon heillä on side. Ei hahmon, joka edustaa jotain muuta ajatusmaailmaa kuin päähenkilö. Tässä kohtaa *Sleepy Hollow*:n rakenne on erilainen ja mielestäni herkullisempi. Katsoja kokee maailman avartumisen yhdessä päähenkilön kanssa ja se saa välittämään Cranesta enemmän. Hän laskeutuu korkealta jalustaltaan muiden ihmisten joukkoon, jotka kaikki ovat samassa maailmassa saman todellisuuden armoilla. Loppuelokuvan aikana Carrollin teoria ja elokuva eriytyvät myös hieman tarinan rakenteen jaottelullaan. Todistan kuitenkin, että teoria on silti käypä käsittelemään elokuvan tarinaa.

Kolmatta vaihetta rakenteessa Carroll kutsuu vahvistamiseksi (*Confirmation*) (Carroll 1990, 101). Teorian mukaan tässä kohdassa elokuvaa paha, esimerkissani Ratsumies todistetaan todeksi epäuskoville uskovien todistaessa tämän. Todistaminen tapahtui kuitenkin kirjaimellisesti jo aiemmassa osiossa, jossa Crane todisti vanhan miehen murhan. Mielestäni *Sleepy Hollow*:ssa hirviön vahvistaminen tarkoittaa kuitenkin muuta.

Elokuvan edetessä on kuollut lisää ihmisiä ja Crane on todistanut myös näiden kuolemia. Kaikki kohtaamisia yhdistää kuitenkin yksi asia: Crane on aina selvinnyt hyökkäyksistä. Hän on ollut paikalla useamman kerran, kun Ratsumies on vienyt päitä. Miksi hänet on jätetty henkiin, vaikka on kerran jopa fyysisesti hyökännyt Ratsumiehen kimppuun?

Tarinan edetessä tulee kohta, jossa kyläläiset kokoontuvat kirkkoon suojaan. Ratsumies tulee kirkon eteen, mutta ei pääse alueelle, koska se on pyhää ja Ratsumies itsessään on epäpyhä olento. Kirkon sisällä elokuvan useampi juonikuvio etenee tai tulee päätökseensä ja ihmisiä kuolee toisten toimesta. Kohtauksen aikana Ratsumies keihästää aidan pylväällä ikkunan läpi yhden henkilön ja on näin tyydyttänyt tarpeensa. Jäljellä jää vain ruumiita, verta ja joukko todistavia silmäpareja.

Tässä kohtauksessa tapahtuu Carrollin teorian mukainen vahvistus. Joukko ihmisiä jää henkiin Ratsumiehen hyökkäyksestä vain yhden henkilön olleen selkeä kohde. Kohtaus vahvistaa ja tuo tietoon tarinallisia elementtejä. Katsoja ja Ichabod tietävät Ratsumiehen ajavan takaa vain tiettyjä henkilöitä ja heitä kaikkia yhdistää alussa näytetty testamentti. Katsojalle näytettiin aivan elokuvan alussa tarinan kannalta tärkeitä ja jopa paljastavia vihjeitä, mutta vasta tässä vaiheessa katsoja osaa yhdistää pisteet ja saa näin vastauksia.

Carroll pohjaa teorioitaan vahvasti vain hirviöiden ja pahan kautta ja miten ne esiintyvät elokuvan tarinassa. Mielestäni hän kuitenkin unohtaa kokonaan, että se ei välttämättä vaadi hirviötä. Muutenkin Carrollin teorian mukaan pahan täytyy olla hirviö ja luonnoton ja hän unohtaa aivan normaalit ihmiset, jotka tekevät pahoja tekoja. Tähän kategoriaan sopii myös *Sleepy Hollow*. Tarinassa paljastuu myöhemmin, että eräs tarinan henkilöistä on ohjaillut Ratsumiestä ja niittänyt kylän henkilöitä saadakseen itselleen perinnön. Totta, elokuvassa murhat on tehnyt paha olento, joka todellakin on hirviö sanan varsinaisessa merkityksessä. Kumpi on kuitenkin pahempi, hirviö vai se joka avasi hirviön häkin portit? Sen ajattelemisen on filosofiaa, mutta tarkoitukseni on sanoa *Sleepy Hollow*:n todellisen pahan olevan aivan hirviön tittelin arvoinen.

Tästä päästään rakenteen viimeiseen vaiheeseen, kohtaamiseen (Confrontation) (Carroll 1990, 102). *Sleepy Hollow*:n lopussa selviää kaikkien tekojan takana olleen pienenä tyttönä kaltoinkohdeltu, nykyään kaunis aatelisrouva, joka elokuvan alussa tarjoaa Cranelle yöpaikkaa suuressa talossaan. Pienenä tyttönä nykyisellä Lady Van Tasselillä ei ollut juuri mitään ja hän todisti Ratsumiehen kuoleman. Hän vannoi kostoa perheensä maat vieneitä Van Tasseleita kohtaan. Hän hankkiutuu perheen sisälle, menee naimisiin ja saa näin Van Tassel nimen. Lady Van Tassel manaa Ratsumiehen todellisuuteen käyttämällä Ratsumiehen omaa kalloa ja ohjastaa tämän tappamaan kaikki, jotka voivat uhata naiselle avioliiton kautta kuuluvaa omaisuutta. Tästä johtuu päiden katkominen, joka on annettu vihjeinä pitkin elokuvaa.

Carrollin mukaan viimeisessä osassa tarinaa, on se sitten ihmiskunta tai yksilö, marssii hirviön luokse. Siitä alkaa viimeinen kohtaaminen tai joukko kohtaamisia, joiden päätteeksi hirviö kukistuu. Juuri näin myös *Sleepy Hollow* päättyy. Ichabod Crane saa annettua Ratsumiehen kallon takaisin sen oikealle omistajalle ja Ratsumies vie Lady Van Tasselin mukanaan helvettiin tai näin katsojalle annetaan ymmärtää, että paha saa palkkansa. Päähenkilö löytää itselleen vaimon elokuvan aikana tapaamastaan naisesta ja pojan korvikkeen häntä elokuvassa avustaneesta nuoresta miehestä ja yhdessä he muuttavat Lontooseen.

Viimeisen osan osalta Noël Carroll jakaa kauhuelokuvan rakenteen mielestäni aivan oikein, kuten myös ensimmäisenkin osan. Teorian avulla pystyy tutkimaan elokuvien rakenteita kauhuelokuvasta riippuen vaihtelevasti, mutta pääsääntöisesti menestysekkäästi. Teorian tiellä on ainoastaan Carrollin fiksaatio pitää kauhuelokuvana ainoastaan elokuvaa, jossa on yliluonnollinen hirviö. Se on aivan liian rajaava ja halvaannuttava teorian omaksi hyväksi. Hieman muokkaamalla teoriaa se on paljon monimuotoisempi työkalu tutkimaan sitä, mikä kauhuelokuvan rakenteissa on yhtenäistä kuten tässä osiossa todistin.

4 KAUHUN LUOMINEN KAMERAN AVULLA

Ilman kameraa ja sen luomaa kuvaa ei elokuvaa olisi olemassakaan. Se on looginen paikka aloittaa kauhuelokuvan tunnelman luomisen tekninen tarkasteleminen. Kamera ja kameratyöskenteleminen on monimuotoinen taiteenala, jonka kattamiseen opinnäytetyön laajuus ei mitenkään riittäisi. Tarkennan siis käsiteltäväkseni juuri kauhuelokuvalla muutamia tyypillisesti käytettyjä elementtejä luovassa kameratyöskentelyssä.

4.1. Luova kamera

Luovalla kameralla ja kuvan rakentamisella tarkoitan ennen kuvausten aloittamista tehtyjä päätöksiä. Tätä osiota varten valitsen elokuvan *Evil Dead* (1981). Elokuva kertoo tarinan viidestä amerikkalaisesta nuoresta, jotka menevät viettämään viikonloppua syrjäiselle mökille. Erinäisten vaiheiden kautta mökillä vapautuu joukko demoneja, jotka riivaavat ja kiduttavat nuoria henkisesti ja fyysisesti. Elokuva on pienen budjetin teos ja oli ohjaajalleen Sam Raimille merkkipaalu, jonka kautta elokuvateollisuus huomasi hänet. Valitsin elokuvan *Evil Dead*, koska kyseessä on taidokkaasti rakennettu elokuva. Se aiheutti sensuuria ja suurta paheksuntaa ilmestymisensä aikoihin. Tärkeimpänä syynä tälle valinnalle on kuitenkin elokuvan rikas audiovisuaalinen kuvasto, joka osaa loistavasti hyödyntää juuri niitä avuja ja työkaluja, mitä sillä ja sen tekijätiimillä oli aikanaan käytettävissä. Pienellä on saatu aikaan jotain suurta, mikä tekee siitä erinomaisen tutkimuskohteen.

4.2. POV, kameraliike ja kuvakoko

Evil Dead alkaa vedenpinnan päälle kulkevalla pitkällä liikkeellä (liite 2, kuva 1). Kamera leijailee likaisen lammen päälle, jonka rannassa osaksi vedessä makaa auton romu. Seuraavaksi näytetään vuoristotiellä autolla matkaavia nuoria. Leikataan takaisin leijailevaan kameraan, joka on siirtynyt kuivalle maalle. Leikataan takaisin nuoriin, josta vastavuoroisesti takaisin leijailevaan kameraan. Kohtaus huipentuu lähes kolariin vastaan tulevan auton kanssa, jossa nuorten auton ratista ottaa kiinni jokin näkymätön voima ja aiheuttaa auton kulkeutumisen vastakkeiselle kaistalle. (liite 2, kuvat 1-19).

Elokuvan ensimmäinen kohtaus käyttää tehokkaasti hyväkseen keinoja luoda tunnelmaa ja uhkaa. Alun kamera-ajo on itsessään luova valinta, koska kamera selkeästi kulkee jonnekin. Mitä kohti se on matkalla? Kamera kulkee veden pinnalla ja metsässä väistellen maanmuotoja ja pusikoita, aivan kuin kamera olisi jokin (liite 2, kuvat 1-3). Tällaista kuvaa kutsutaan POV-kuvaksi. Se on lyhenne *Point of View*- sanasta, mikä tarkoittaa näkökulmaa (Sipos 2010. 75) Tihenevät leikkaukset nuoriin autossa ja takaisin luovat katsojalle tunteen, jonkin lähestyvän nuoria (liite 2, kuvat 4-7). Yhdistettynä uhkaavaan musiikkiin ja loppukohtauksen väistettyyn kolariin luodaan pienillä keinolla illuusio nuoria kohti kulkevasta voimasta, joka yrittää vielä kolaroida nuorten auton (liite 2, kuvat 8-19). Todellisuudessa kamera kulkee veden pinnalla ja sen jälkeen metsässä. Nuoret ajavat autoa vuoristotiellä ja joku nimeämätön ajaa toista autoa heitä vastaan. Se miten nämä on tehty saa aikaan uhan, eivät pelkästään näytetyt asiat.

Nuoret keskusteleivat autossa ja pohtivat matkan päämäärää. Kamera on autossa tarkkailijana, aivan kuin kuudentena nuorena ja seuraa keskustelua siihen kuitenkin osallistumatta (liite 2, kuvat 4, 6 ja 11). Tässäkin kohtauksessa on mukana läsnäolon henki, aivan kuin kamera-ajossa metsässä. Vastaantuleva tuleva auto kuvataan kohtisuoraan auton edestä, jolloin katsojalle on katse suoraan nokkapeltiin, selkä menosuuntaan päin. Nuorten autoa taas kuvataan ainoastaan sisältä ja näin saadaan aikaan mielikuva autojen olevan törmäyskurssilla.

Autojen lähestyessä toisiaan ja nuorten keskustellessa kohtausten leikkaustahti tiivistyy ja kun palataan nimetömän kuskiin autoon, on sen nokka aina ja vain lähempänä (liite 2, kuvat 8-9,13,15,17,19). Näin ensin laajalla kuvalla, jota seuraa tiiviimpi kuva saadaan aikaan uhka autojen väistämättömästä törmäämisestä. Tämä kuitenkin väistetään aivan viime hetkillä. Näin kuvan koolla on valtava merkitys tunnelman luomisessa. Koko alkukohtauksessa ei missään vaiheessa käytetä ns. laajaa kuvaa, joka kertoisi katsojalle missä ollaan ja mennään (Sipos 2010. 84) Tämä on tietoinen valinta. Nuoret ovat jossain, missä on lampi, paljon metsää, mutta kuitenkin tie jolla on liikennettä. Elokuvassa käytetään myöhemmin laajaa kuvaa asettamaan tilanne, mutta palaan siihen myöhemmin.

Kohtaus loppuu päällekkäin seuraavan kohtausten alkamisen kanssa ja tunnelma on nyt paljon rauhallisempi. Auto saapuu syrjäiselle tielle, minkä näkee tien puskittumisesta. Se on tarkoituksenmukaista, koska jatkuvasti annetaan ymmärtää kohteen olevan syrjässä. Auto ajaa rauhallisesti tietä pitkin, mutta kiinnostavampaa on se, miten kamera lähtee autoa seuraamaan. Kamera on nyt selkeästi nuorten maanpintaa ylempänä, mutta jatkaa silti samankaltaista leijailua, kuin maastossa (liite 3, kuvat 7-10) Sama vaaniva ja nuoria seuraava ”voima” on mukana edelleen, nyt vain enemmän tarkkailijan asemassa. Näin *Evil Dead* on asettanut tehokkaasti tunnelman ja lataukset elokuvan alussa. Katsoja tietää nuorten olevan matkalla mökille, heitä seuraavan nimettömän ja vielä tiedostamattoman voiman, sekä paikan syrjäisyyden.

4.3. Kuvakulma

Alkukohtaus käyttää myös yksinkertaisesti, mutta tehokkaasti kuvakulmia hyväkseen. Juuri väistetyin kolarin jälkeen nuoret ovat matkaamassa sillan yli, kun sillan loppupäässä auton rengas jää jumiin yhden sillan osan hajottua. Ash, yksi päähenkilöistä, avaa oven ja tarkistaa tilanteen. Kamera on sijoitettu aivan kohtisuoraan alhaalta ylöspäin välittömästi Ashin avattua auton oven. Ash katsoo alas, jonka jälkeen leikataan vastakkaiseen kuvaan, joka on täysin erilainen. Kamera on katsojan silmissä sijoitettu aivan Ashin alapuolelle, kun hän katsoo suoraan alaspäin. Kamera, eli tässä tapauksessa Ash, näkee alhaalla virtaavan joen, johon on aika korkea pudotus. Leikataan takasin vastakkaiseen kuvaan, jossa kamera on kohtisuoraan Ashin alapuolella, Ash näyttää kauhistuneelta ja sulkee oven (liite 3, kuvat 1-6).

Muutamalla yksinkertaisella kuvalla saatiin aikaan hetki, jolloin Ash oli korkean pudotuksen yläpuolella (liite 3, kuvat 2,4-6). Kuvakulman valinta on tärkeää kohtauksen tarkoituksen takia, koska sillä saadaan asetettua monen muun osan avulla kohtaukseen haluttu tunnelma. Tässä kyseisessä hetkessä halutaan luoda Ashille hätä hänen ollessa lähes putoamisvaarassa (Sipos 2010. 77-78) Jos kamera olisi asetettu Ashin tasolle, niin vaikutus ei olisi ollut tällainen. Kameran ollessa auton tasossa olisimme nähneet muutkin matkustajat ja Ash olisi saanut heiltä kuvassa ”tukea”, hän ei olisi ollut hetkessä yksin. Tämä on myöskin tärkeä tarinallinen elementti kuvassa, koska Ash, ja hänen muutoksensa tulee olemaan koko elokuvan tärkeimpiä elementtejä. Ashin luonne osoitetaan hyvin näyttämälle hänet pelästymässä pudotusta jokeen. Kuka tahansa muukin olisi sitä säikähtänyt, mikä tekee Ashistä aivan tavallisen miehen.

4.4. Etäisyys kamerasta ja lisää kuvakoosta

Myöhemmin elokuvassa Shelly ja Linda, kaksi elokuvan kolmesta naishahmosta, pelaavat korttia ja yrittävät arvailla minkä kortin toinen noistaa. Kolmas naishenkilö Cheryl istuu ikkunan edessä. Shelly nostaa kortin ja yllättäen Cheryl arvaa kortin oikein ja samoin muutaman seuraavankin kortin. Kaikki aistivat jonkin olevan vialla. Cheryl kääntyy muihin päin ja kaikki näkevät hänen joutuneen ensimmäisenä riivauksen uhriksi (liite 4, kuvat 1-5).

Riivatun Cherylin kääntyttyä kohti muita henkilöitä on kamera asetettu niin, että kohtauksen osapuolet tuntuvat olevan luonnottoman kaukana toisistaan (liite 4, kuvat 6-10). Näin näyttämällä laaja kuva tilanteesta luodaan etäisyys muiden hahmojen ja Cherylin välille. Etäisyys on kaukana luonnollisesta ja se saa aikaan halutun tunnelman ja tilanteen (Sipos 2010. 74-75). Tunnetta on vielä alleviivaamassa Cherylin leijuminen ilmassa (liite 4 kuva 9).

Cheryl in riivaama henki kertoo jokaisen nuoren olevan tuomittu demoneille, eikä pakoontäpääsyä ole. Cheryl kaatuu maahan hengettömänä ja muut seisovat huoneen toisella laidalla (liite 4, kuvat 10 ja 11). Linda uskaltautuu Cheryl in viereen ja Lindan mukana vaihtuu kuva huoneen toiselle puolelle. Ash seuraa ja kyykistyy myös tajuttoman Cheryl in viereen. Leikataan tiivimpään kuvaan, jossa Ash lähestyy Cheryl iä ja tunnelma tiivistyy (liite 4, kuvat 12-14, 16). Cheryl näyttää elottomalta, mutta Ash lähestyessä leikataan lähikuvaan, jossa Cheryl in käsi poimii maasta kynän ja tässä vaiheessa katsoja

osaa jo pelätä pahinta (liite 4, kuva 15). Riivattu Cheryl virkoaa ja iskee poimimansa kynän Lindan nilkkaan ja pyörittää sitä lähikuvassa kivuliaan näköisesti. Samalla näytetään erityislähikuvaa Lindan tuskaisista kasvoista (liite 4, kuvat 17-20).

Kohtauksessa siirrytään hienosti ensin laajasta kuvasta, jossa näytetään kohtauksen tilanne ja tila missä ollaan, aina tiivistyvien kuvien kautta kohti elokuvan ensimmäistä väkivaltaista tekoa. Kohtauksessa on voimaa vielä nykypäivänäkin. Erityisesti kynän iskeminen nilkkaan toimii loistavan maskeerauksen takia vielä tänäkin päivänä moitteettomasti (liite 4, kuvat 19-20). Kohtauksen tunnelma tiivistyy tiivistyvien kuvien kautta ja sen vuoksi. Kuvat on valittu ja suunniteltu huolella ennen kuvausten alkua, koska on tiedetty mitä kohtauksella on haluttu kertoa ja mitä tunteita sen halutaan katsojissa aiheuttavan. Aina niin ei elokuvissa käy, mutta *Evil Dead*:n osalta valinnat ovat tuottaneet tehokkaan kokonaisuuden.

4.5. Loppuyhteenveto kameratyöskentelystä

Evil Dead käyttää kuvauksellisesti yksinkertaisia, mutta tehokkaita keinoja joilla luomaan tunnelmaa. Keinot eivät ole näyttävimpiä erityisesti nykypäivän mittapuulla, mutta niiden perusteet ovat kunnossa ja ne ovat siis syystä ajattomia. Elokuvassa on useita muitakin kuvauksellisia valintoja, joita olisin voinut käsitellä, mutta päädyin valitsemaan edellä mainitut niiden yksinkertaisuuden takia. Siinä piilee avainsana koko tutkimukselleni. Haen niitä yksinkertaisimpia elementtejä, joilla kauhuelokuvan tunnelmaa rakennetaan. Valitsin *Evil Dead*:n siihen tehdyt valinnat istuvat elokuvan maailmaan ja ovat oikeutettuja olemaan siellä. Niitä ei valittu sen takia, että ne olisivat erityisen hienoja. Tosin kunniamaininta täytyy antaa alun kamera-ajolla, joka on omaperäinen ja loistava ilmaisukeino tuomaan esille elokuvan tarinaa. Valitsin käsittelemäni keinot, koska ne on valittu elokuvan ehdoilla ja istuvat sinne juuri sen takia.

5 VALAISU

Valo on teknisesti kuvan tärkein elementti, koska ilman sitä kuvasta ei näkyisi mitään. Kuitenkin yhtäläillä valon kanssa tärkeää kuvassa on valon puute, pimeys. Näiden kahden elementin hallinta ja tarkoituksenmukainen käyttäminen kuvassa ovat voimakkaita työkaluja tunnelman luomiseen.

5.1. Valon laatu ja voimakkuus

Kuvassa olevan valon ominaisuudet voidaan jakaa kahteen eri luokkaan eli laatuun ja voimakkuuteen. Laadulla tarkoitetaan onko kuvan valo kovaa vai pehmeää (Sipos 2010. 140) Kovalla valolla tarkoitetaan valoa, joka luo kuvaan teräviä ja voimakkaita varjoja. Samalla se saa aikaan korkea kontrastisen sävymaailman, missä valon ja varjon rajat piirtyvät tarkasti ja terävästi. Vastavuoroisesti pehmeällä valolla tarkoitetaan valoa, joka tekee täysin päinvastoin. Pehmeä valo sa aikaan nimensä mukaisesti ”pehmeän”, ehkä jopa utuisen tunnelman. Valon ja varjon raja on häilyvä ja kuvan kontrasti on matalampi. Valon voimakkuudella taas tarkoitetaan kirjaimellisesti miten voimakasta tai kirkasta valo on.

5.2. Valo ja pimeys

Valon ja pimeyden yhteisvoiman käyttäminen kohtausten tehostamiseksi on tuttua kauhuelokuvalla, jossa pimeydessä piilevillä uhilla on luotu pelkoa. Esimerkiksi elokuvassa *Kirottu* (2013) valo on pienieleisyydellään tehokas tunnelman rakentaja. Elokuva kertoo tarinan uuteen taloon muuttavasta perheestä, joka joutuu demonisen olennon riivaamaksi.

Yhdessä elokuvan kohtauksissa kaksi perheen tytöistä, Nancy ja Christine nukkuvat makuuhuoneessaan, kunnes joku jälleen herättää Christinen vetämällä tätä jalasta (liite 5, kuvat 1-2). Christine ei voi syyttää siskoaan jalan vetämisestä, koska näkee Nancyn nukkumassa sikeästi sängyssään (liite 5, kuva 3). Se sijaan Christine suuntaa katseensa huoneen nurkkaan, oven taakse. Ovi raottuu hieman jättäen pimeän, näkymättömän tilan oven taakse (liite 5, kuvat 4-6) Kohdassa näkyy ainoastaan käytävästä tuleva valo, joka paistaa oveen ja oven viereiseen kankaaseen. Näiden kahden elementin välissä oleva tila on täysin pimeä ja siellä Christine näkee jotain. Christine järkyttyy silminnähden (liite

5, kuva 7) ja herättää nukkuvan siskonsa ja varoittaa tätä oven takana olevasta olennosta. Nancy ei näe mitään ja menee tarkistamaan, eikä näe oven takana mitään (liite 5, kuvat 9-11). Christine vakuuttelee kuitenkin oven takana olevasta uhasta ja tämä uhka seisookin nyt suoraan Nancyn selän takana. Nancy kurkistaa hitaasti pimeään kohtaan ja samalla huoneen ovi pamahtaa kiinni peittäen tytöt ja huoneen pimeyteen (liite 5, kuvat 12-13).

Kohtauksessa luodaan hienosti kylmäävä tunne uhasta, joka vaanii aivan tyttöjen vieressä kuitenkaan näyttämättä yhtään mitään. Ainut asia, mikä olennosta tiedetään, on Christinen puhe ja kohteen kuvailu sekä kohtauksen loppupuolella Nancyn haistama mädäntyneen lihan haju. Mädänneen lihan haju on tarinallinen elementti, joka selitetään tarinassa edustamaan pahan läsnäoloa. Tämä kohta osoittaa, että useimmin se mitä ei näytetä, on huomattavasti kauhistuttavampaa, kuin jos sen näyttäisi. Vasta kiinni paukahtava ovi osoittaa uhan olleen todellinen.

Makuuhuoneessa käytetty valo on kovaa, koska se luo tarkasta valon ja pimeyden rajan luoden samalla korkean kontrastin, mikä tehostaa oven taakse piiloutunutta uhkaa (liite 5, kuvat 3,6,10 ja 13). Se tehostaa sitä siksi, koska katsoja näkee tarkasti mihin valo loppuu ja mistä pimeys alkaa. Näin kaikki valon jälkeen olevalla pimeällä aluella on näkymätöntä ja on vain katsojan mielikuvituksesta kiinni, mitä siellä voi olla.

Kirottu käyttää toistekin samaa tehokeinoa piilottaen pahan pimeyteen. Perheen äiti Carolyn on johdatettu erinäisten vaiheiden jälkeen kellariin mihin luuli seuraavansa oman lapsensa taputuksia. Carolyn on jumissa kellarissa rappusten yläpäässä ja on aivan pimeää. Hän on löytänyt rappusten yläpäästä elokuvassa aiemmin perheen isän siihen laskeman tulitikkurasian. Carolyn sytyttää yhden tikuista (liite 6, kuvat 1-4). Tulitikku valaisee Carolynin ja rappusten yläpään jättäen kaiken Carolynin selän takaa pimeäksi. Carolyn katse hapuilee pimeään kellariin pelokkaana. Pimeydestä Carolyn kuulee lapsen äänen, joka pyytää Carolynia leikkimään. Ääni kuuluu aivan Carolynin vierestä. Sitten pimeydestä tulee esiin kädet, jotka taputtavat, kuten elokuvassa esitellyn Hide and Clap (piiloudu ja taputa) leikin mukaisesti (liite 6, kuva 5).

Aivan kuten makuuhuoneessakin kellarissa on vain kovaa valoa juuri samasta syystä. Carolynin selän takainen pimeys, ja samalla siellä mahdollisesti piilevä vaara, piilotetaan lähes alleviivatusti (Sipos 2010. 160) Todellisuudessahan tulitikun valo ei

käyttäydy näin, mutta kohtausten tehokkuuden takia se yksityiskohta on helppo antaa anteeksi tunnelman saadessa etusijan.

Kohtauksessa piilotetaan samalla tavalla paha, mutta tunnelma ja kohtaus itsessään on aivan erilainen. Katsoja osaa odottaa jotain pelottavaa, mutta tuskimpa pimeydestä ilmestyviä taputtavia käsiä. Aivan kuten tyttöjen makuuhuoneessa, olento ei tee mitään muuta. Tekona kummatkin ovat pieniä ja sinällään uhkaamattomia, mutta asiayhteys tekee niistä äärimmäisen pelottavia. Näin katsojassa aiheutettiin kauhua pienillä teoilla ja kohtausten tehokkuuksille on suuri kiittäminen niiden valaisulle.

Kummallakin kohtauksella on valaisun suhteen sekin yhteistä, että niissä käytetyt valot ovat motivoituneita. Motivoitunut valo tarkoittaa sitä, että valolta löytyy kohtausten sisältä lähde, mistä valo tulee. Tyttöjen makuuhuoneeseen valo tulee käytävästä ja kellarissa valonlähteenä on Carolynin sytyttämä tulitikku. Kummatkin ovat luonnollisia valonlähteitä ja luovat maailmaan kuuluvan valonlähteen (Sipos 2010. 140).

5.3. Valaisu tukemassa tarinankerrontaa

Myöhemmin elokuvassa perhettä riivannut olento on vallannut Carolynin ja hän on napannut kaksi nuorinta tytärtään talon kellariin tarkoituksenaan surmata heidät saatanalle. Teot kuitenkin estetään perhettä auttaneen Warrenin pariskunnan ja Carolynin aviomiehen avulla. Carolynin saadaan sidottua tuoliin ja olennon manaaminen alkaa (liite 7, kuva 1). Carolynin koko ylävartalo huputetaan toimenpiteen ajaksi (liite 7, kuva 2). Kesken manauksen Carolyn oksentaa pussikankaan punaiseksi verestä ja kangas repeytyy selittämättömästi kahtia kasvojen osalta paljastaen Carolynia riivanneen olennon oikeat kasvot. Kankaan repeäminen on kuvattu läheltä ja samoin kasvojen paljastuminen. Carolynin pään päällä heiluu kohtauksessa hehkulamppu, mikä saa valon heittelehtimään Carolynin ja häntä riivanneen olennon kasvoilla (liite 7, kuvat 3-10).

Kuva on uhkaava ja pelottava jo pelkästään maskeerauksen ja sen takia, että kamera on asetettu lähellä Carolynin kasvoja. Sitä tehostetaan laittamalla kohtaukseen vielä kattoon heiluva hehkulamppu ja se toimii lähes heilurin tavoin maalaillemalla Carolynin kasvojen päällä olennon todellisten kasvojen paljastuessa. Valolla saadaan aikaan tunne

muutoksesta, kun valo pyyhkii pois vanhan Carolynin ja tuoden tilalle hänet riivannen olennon (liite 7, kuvat 5-6,8-10). Kohtauksessa valo on kerronnallinen elementti ja tukee tarinan kerrontaa (Sipos 2010. 155).

Hetkeä myöhemmin olento vapautuu tuolista ja on saanut perheen nuorimman tyttären kiinni ja on valmiina uhraamaan hänet. Teon keskeyttää kuitenkin Lorraine Warren, joka laskee kätensä olennon otsalle. Käden laskeminen otsalle onnistuu, koska hetkiä aiemmin keittiön lattiaan oli hakattu reikä nuorimman tyttären etsinnän aikana ja olento pitää tytärtä kiinni reiän alapuolella (liite 8 kuva 1-4). Lorraine näyttää olennotlle näyn, jossa Carolyn on onnellinen perheensä kanssa rannalla aurinkoisena päivänä (liite 8, kuvat 5,7). Lorraineella on kyky ”kurkistaa verhon taakse” ja hän pystyy näkemään paloja muiden elämästä. Tällainen aurinkoinen rantapäivä tapahtui Carolynin perheen historiassa oikeasti ja Lorraine ja Carolyn kävivät siitä keskustelua.

Lorraine muistuttaa Carolynia päivästä minkä vuoksi kannattaa taistella. Lorraine antaa Carolynille syyn olla antamatta vanhvalle olennotlle periksi. Lattian reiästä laskeutuu olennon ja Carolynin päälle lähes taivaallinen valo ja olento alkaa menettämään otettaan Carolynista (liite 8, kuvat 6 ja 8) Toisin kuin elokuvassa aiemmin, nyt katosta laskeutuva valo on pehmeää ja rauhallista valoa, se tuntuu melkein luonnottomalta elokuvassa. Tämä johtuu juuri siitä, että valo aiemmin on ollut kovaa. Kohtaukseen tulee seesteinen ja tunnelma on hyvä. Hyvä on sanana outo käyttää valaisun yhteydessä, mutta tässä kohtauksessa valo on hyvää ja Carolyn puhdistuu ja pääsee irti olennotta.

Kohtauksessa valon suunnalla on myös toinen merkitys. Elokuvan maailmassa valo tulee ylhäältä, koska lattiassa on sillä kohdalla reikä (liite 8, kuvat 6 ja 8). Sillä on kuitenkin myös tarkoitus. Ylhäältä tuleva valo yhdistettynä ylhäältä alaspäin olevalla kamerakulmalla Carolyn ja olento asetetaan jonkin alapuolella. Tässä kohtauksessa se on Lorraine, mutta ajatustasolla se voi olla jotain paljon ylevämpääkin. Joku voisi sanoa Jumala, mikä sinällään olisi aivan oikein. Jumalaan tai uskoon on viitattu elokuvassa niin puheessa, kuin näyttämällä uskonnollisia kuvallisia elementtejä, kuten ristejä. Haluan itse ajatella, että tuo ylevämpi on rakkaus, jonka voimalla Carolyn pääsee irti riivaajastaan. Kumpikin näistä kuitenkin tarkoittaa samaa asiaa. Varsinkin tässä jälkimmäisessä kohtauksessa valaisu on voimakas osa elokuvan välittämää tunnelmaa ja ajatusmaailmaa. Valolla näytetään se, mitä halutaan kertoa ja se tukee tarinaa ja elokuvaa.

6 ÄÄNEN KAUFU

Jopa enemmän kuin kuvalla, äänellä on valtava merkitys kauhun ja tunnelman luomiseen elokuvissa. Kuka ei muistaisi kokemusta, jossa hiljaisen jakson jälkeinen yhtäkkiäinen pelästymme nopeaa, voimakasta ja/tai korkeaa ääntä. Tässä osiossa käsittelen melko tuoretta kauhuelokuvaan *Dead Silence* (2007), koska monissa aspekteissaan se käyttää ääntä monella tavalla hyväkseen rakentaen tunnelmaa.

Dead Silence kertoo Mary Shaw nimisen vatsastapuhujan aaveesta, joka käyttää Billy-nimistä nukkea tappaakseen murhaajinsa jälkeläisiä. Elokuvan nimi *Dead Silence* kääntyy suomeksi muotoon kuollut hiljaisuus ja jo nimessä viittaa ääneen (tai sen puutteeseen) ja on senkin puolesta hyvä esimerkki.

Hiljaisuus elokuvan nimessä kertoo kahdesta asiasta. Ensinnäkin se kertoo luovalla tavalla ilmaisten katsojalle ja kohtauksen henkilöille Mary Shawn aaveen läsnäolosta. Tämä johtaa suoraan siihen, että katsoja yhdistää hiljaisuuden elokuvassa pahaenteisyyteen. Se on varsinkin kauhuelokuvissa yleistä, mutta erityisesti näin asia on *Dead Silence*:n tapauksessa. Toinen asia, mihin hiljaisuus viittaa löytyy elokuvan tarinasta. Elokuvan edetessä, ja suoraan korreloidessa kuolleiden hahmojen määrän kasvuun, henkilöhahmot huutavat kuolemanpelossaan. Tämä on elokuvissa sääntö, eikä siinä yksin olisikaan mitään ihmeteltävää. Elokuvassa selviää kuitenkin henkilön ollessa hiljainen jättää Mary Shaw kyseisen hahmon henkiin. Näin huutamisesta tulee yksi tarinankerron osa.

Pelkästään nimensä osalta *Dead Silence* käyttää tehokasta sanaleikkiä elokuvan maailmaa ja tarinaa mukaillen. Tehokkaimmin elokuva kuitenkin tiivistää ajatusmaailmansa elokuvan yhteen ensimmäisistä kohtauksista. Päähenkilömme Jamie on hakemassa ruokaa tyttöystävälleen Lisalle, joka jäi kotiin odottamaan salaperäisesti heidän ovelle toimitetun vatsastapuhujan nukan Billyn kanssa. Lisa päättää säikäyttää Jamien ja hän päättää laittaa Billyn sängylle (liite 9, kuvat 1-2). Lisa kääntää nukelle selkensä, jolloin kuuluu outo ääni ja Lisa kääntyy takaisin. Billy tuijottaa Lisaa ja saa Lisan vaivautuneeksi (liite 9, kuvat 3-4). Lisa jatkaa kuitenkin kepposensa rakentelu ja asettelee Billyn sängylle, heittää lakanan nukan päälle ja jättää sen sängylle odottamaan pahaa-aavistamatonta poikaystäväänsä (liite 9, kuva 5).

Koko kohtauksen ajan viereisessä huoneessa on soinnut musiikki, joka nyt hiljenee vääristyen ja saa Lisan luulemaan Jamien saapuneen kotiin. Lisa kutsuu Jamieta (liite 9, kuva 6). Huoneeseen päästyään kaikki äänet hiljenevät Lisan ja katsojan ympärillä. Kello ei tikitä, vesisade ei kuulu, vesikannu ei sihise ja kaikki elokuvan taustääänet poistuvat musiikkia myöten (liite 9, kuvat 7-9). Kaikki äänet kuolevat kuvassa. Tämä saa Lisan (liite 9, kuva 6) ja katsojan jännittyneeksi. Mihin kaikki äänet katosivat?

Lisa kääntyy takaisin makuuhuoneeseen, josta kuului lapsen naurua (liite 9, kuvat 10-12). Lisan ja Jamien taloudessa ei ole lapsia, joten mikä saattoi luoda äänen? Lisa jatkaa matkaa, mutta nyt katsoja kuulee Lisan hengityksen ja askeleet, hän on silminnähden ahdistunut. Salama välähtää, mutta ääntä ei kuulu. Saapuessa sängylle ja lähes koskettaessaan lakanaa se hyökkää Lisan kimppuun (liite 9, kuvat 13-15). Voimakas musiikki palautuu ja seuraavien sekuntien aikana katsoja näkee valahdyksiä Lisasta, vaaleasta lakanasta ja Billy-nukesta. Jokin heittää Lisan ulos makuuhuoneesta lakanan kanssa vain vetääksen Lisan takaisin huoneeseen (liite 9, kuva 16-17).

Jamien palatessa kotiin kello tikittää taas, musiikki soi, vettä sataa ja vesikannu sihiseminen on korvia vihlovaa. Jamie kuulee Lisan äänen makuuhuoneesta ja lähtee äänen suuntaan (liite 9, kuvat 18-19). Katsoja tietää, että Lisalla ei ole kaikki hyvin, Jamie ei. Jamie löytääkin Lisan tapettuna sängystä, suu revittynä luonnottoman auki (liite 9, kuvat 20-24). Dead Silencen alku käyttää tehokkaasti hyväkseen ääntä luoden tunnelmaa ja esittelee tehokkaasti miten ääntä pystyy käyttämään tehokkaasti kauhuelokuvassa.

6.1. Kuvaan kuuluva ja kuvaan kuulumaton ääni

Ääni elokuvassa voidaan jakaa kahteen eri lajiin. Ääniin, jotka kuuluvat ja ovat osa kuvaa, sekä ääniin, jotka eivät kuulu kuvaan (Sipos 2010, 216). *Dead Silence* elokuvassa Lisa on kotonaan ja odottaa poikaystäväänsä Jamieta, joka lähti hakemaan ruokaa. Asunnossa tikittää kello, soi musiikki ja Lisa on laittanut teevettä kiehumään liedelle. Nämä kaikki äänet kuuluvat kuvaan. Ne ovat osa elokuvan luomaa maailmaa ja siellä luonnollisia, aivan kuten oikeassakin maailmassa. Myös ambienssi eli kohtauksen tilan ääni on kuvaan kuuluva äänielementti (Sipos 2010, 228). Näitä ääniä kutsutaan kuvaan kuuluviksi ääniksi (diegetic sounds). Nämä äänet voivat olla on-screen tai off-screen ääniä, eli äänen lähde voi näkyä äänen kuulumisen aikaan kuvassa tai ei. (Sipos 2010, 216).

Kuvaan kuuluvien äänien vastakohta on kuvaan kuulumaton ääni (non-diegetic sound) (Sipos 2010, 2016). Tähän kuuluvista äänistä kaikkein näkyvin, eli kuulavin on musiikki. Musiikkia on elokuvissa luomassa haluttua tunnelmaa, mutta katsoja ei silti kyseenalaista sitä, vaikka se onkin kovin luonnoton asia. Missä Lisan ja Billy-nuken välisessä kamppailussa on huoneeseen mahdutettu orkesteri? Sitä ei kyseenalaisteta, koska musiikki on omaksuttua osaksi elokuvaa, vaikka sellaisen äänen ei siinä tilanteessa kuuluisi olla. Musiikkia on tärkein äänielementti tunnelman luomiseen, kuten on myös sen puute. Kellon tikittämisen, sateen äänen ja vedenkeittimen sihisemisen puute on osa äänimailmaa luoden todella painostavan tunnelman kohtaukseen. Samoin myös tiläänä eli ambienssin poissaolo. Yksittäisenä elementtiä sen puute on ehkä kaikkein häiritsevintä. Katsoja olettaa musiikin ja ambienssin kuuluvan kuvaan ja niiden poissaolo saa katsojan vaivautuneeksi. Näin saa myös musiikin nopea palautuminen Billyn hyökätessä Lisan kimppuun.

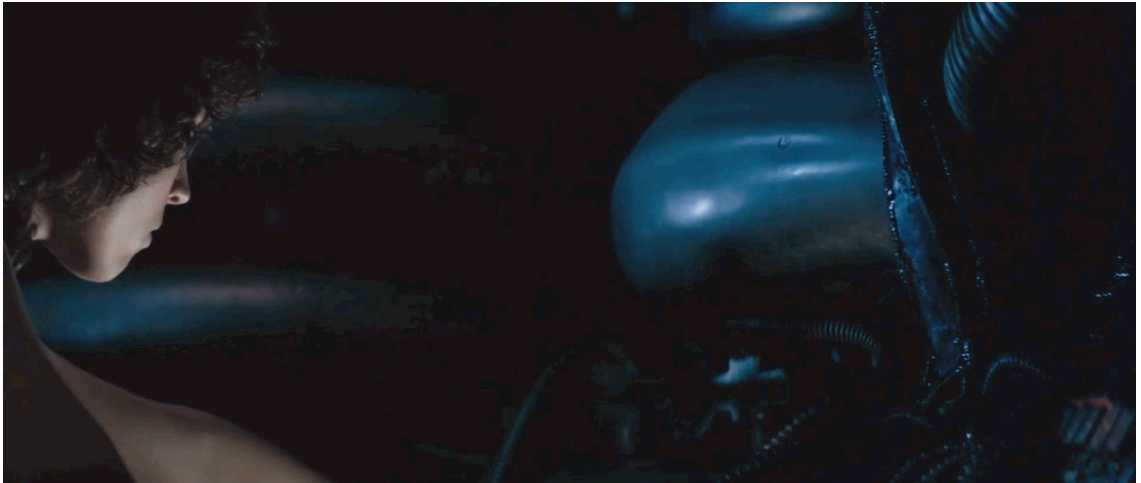
Kohtauksessa soi kuitenkin myös musiikki, joka kuuluu kuvaan. Asunnossa on Lisan soimaan laittama musiikki ja se lasketaan luonnolliseksi, koska katsojalle näytetään tilasta löytyvä soitin, josta musiikki on peräisin. Se kuuluu kohtauksen tilanteeseen ja on diegetic sound eli kuvaan kuuluva ääni.

6.2. Äänen tekninen käyttö

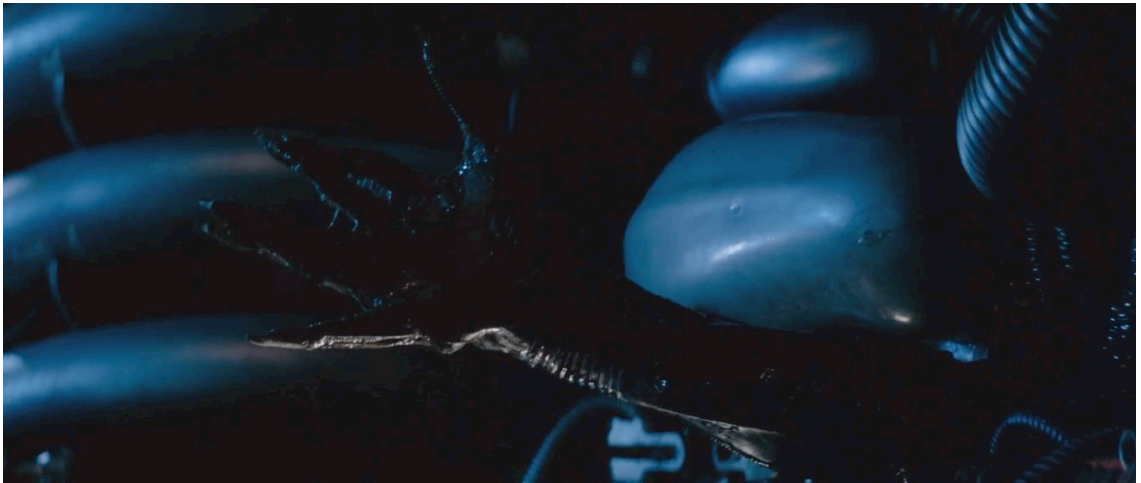
Aivan kuten kuvakin, ääni on monipuolinen työkalu, jota muokkaamalla luodaan tarvittavaa tunnelmaa eri kohtauksiin. Käsiteltäessä kauhuelokuvan äänimaailmaa ja maisemaa minulle ja luultavasti monelle muullekin tulee mieleen riipivä hiljaisuus, joka on usein läsnä kauhuelokuvissa tunnelman kiristyessä. Tämä toteutuu myös hetkenä jolloin Lisa oli asunnossa Billy-nuken kanssa.

Puhutaan hetkestä, kun Lisa kääntää selkensä Billylle (liite 9, kuva 3). Huoneessa vallitsee hiljaisuus ja koska kyseessä on kauhuelokuva, katsoja osaa yhdistää hiljaisuuden pahaenteisyyteen. Nuken pää vaihtaa pään asentoa Lisan ollessa selin sänkyyn. Katsoja ja päähenkilö molemmat tietävät jotain muuttuneen ja katsojalle se palkitaan jännityksenä ja epätietoisuutena. Nuken hyökätessä Lisan kimppuun musiikki saapuu takaisin kohtaukseen voimakkaasti syösten katsojan ja päähenkilön kauhun ja sekasorron maailmaan. Puhutaan äänen voluumista eli voimakkuudesta (Sipos 2010, 216).

Äänen voimakkuudella voidaan antaa vihjeitä katsojalle tulevasta ja näin voi saada katsojan varpailleen tai luoda valheellinen turvallisuuden tunne. Valheellisen turvallisuuden tunteen luomisesta hyvänä esimerkkinä on *Alien*-elokuvan (1979) loppukohtaus. Päähenkilömme Ellen Ripley on päässyt karmaisevien kokemuksien jälkeen pakoon avaruusalus Nostromolta jättäen ystäviensä ruumiit ja heidät tappaneen vieraan organismin taakseen suuntanaan Maa. Pakoaluksessa on hiljaista ja Ripley valmisteleo itseään ja alusta valmiiksi pitkään uneen ja matkaan avaruudessa. Viimestellessään alusta Ripley kohtaa kuitenkin alukseen mukaan päässeen hirviön pakoaluksen seinän putkiston väliin naamioituneena (kuvat 6 ja 7). Katsojille luodaan väärä turvallisuuden tunne laskemalla musiikin ja äänien voimakkuutta rauhoittaen tilanteen. Näin katsojakin rauhoittuu mukana. Yhtäkkiä katsojien ja Ripleyn eteen heitetään täysin yllättäen vielä yksi piinaava taistelu eloonjäämisestä.



Kuva 6. *Alien*. 1979. Ripley valmistelee pakoalustaan lähtövalmiiksi.



Kuva 7. *Alien*. 1979. on suoraa jatkoa kuvalle 6. Tässä hetkessä katsoja, ja Ripley, ymmärtävät eloonjäämiskamppailun olevan vielä kesken.

6.3. Äänen taajuus

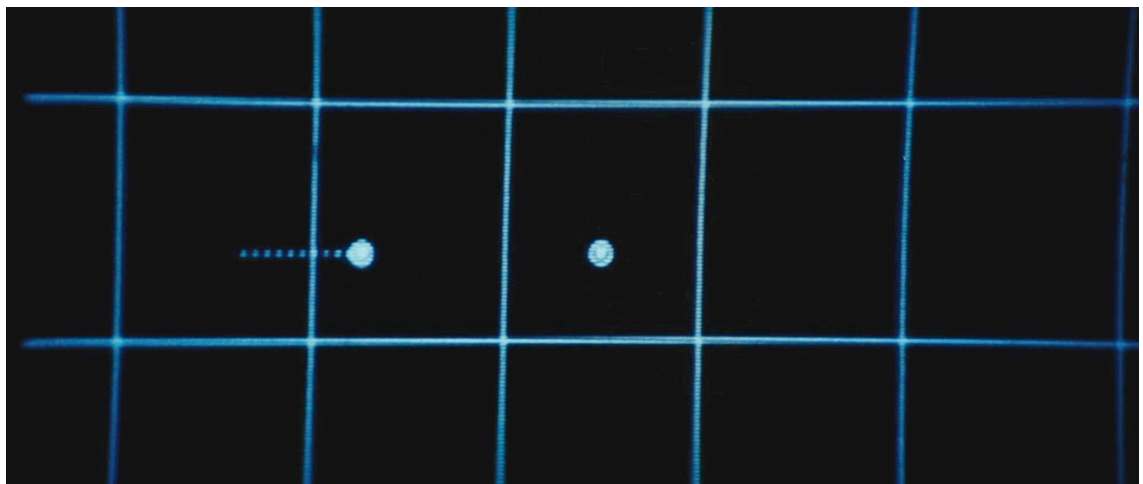
Kuten äänenvoimakkuutta, mutta myös sen taajuutta muuttamalla kykenee luomaan jännitystä ja pelkoa. Äänen taajudella luodaan tilantuntua ja esineen tai henkilön etäisyyttä tai paikkaa (Sipos 2010, 220). *Evil Dead*:ssä demonit kiertelevät nuorten majoittamaa mökkiä sen ulkopuolella. Demoneita ei näytetä, mutta niiden tuntu luodaan yhdessä kameraliikelle ja äänen taajuutta muuttamalla. Kamera liikkuu ylös ja alas maaston muotojen mukaan luoden illuusion demonista. Elokuvassa myöhemmin demonit pääsevät asuntoon sisään ja liikkuvat siellä samoin kameraliikkeillä ja äänen taajuutta muokkaamalla. Tuntua tehostetaan henkilöiden katsoessa suoraan kameraan, demonien silmiin. (Sipos 2010, 220).

6.4. Äänensävy

Äänensävyä käyttäen voidaan luoda tilan tuntua jopa tehokkaamin kuin kuvalla (Sipos 2010, 220-221). *Descent* -elokuvassa (2005) naiset ovat jumissa pimeässä luolastossa jumissa hirviöiden kanssa lähes sakkipimeässä. Silti katsoja pystyy luomaan tilan naiset jaloissa pyörivien kivien aiheuttamien äänien ja kaikumisen vuoksi. Tilaakin näytetään, mutta se ei olisi mitään ilman siihen kuuluvaa ambienssia, minkä tärkeänä osana on luolamainen äänimailman ja suljetun tilan tuntu. Äänensävyistä puhuttaessa tarkoitetaan miltä ääni kuulostaa. Kivien kolinassa on kolkko sävy, kun taas elokuvassa elokuvassa *Manaaja* (1974) riivatun tytön ääni kuulostaa rahisevalta, rikkinäiseltä, matalalta ja korkealta samaan aikaan. Reagan-tytön riivaamalla hengellä on äänessä oma sävynsä, joka on muodostunut ikoniseksi saman aihepiirin elokuville. (Sipos 2010, 220). Kivien kolina ja äänen korina ovat ääninä aivan erilaisia, mutta edustavat samoja samaa tarkoitusta. Sävyjä käyttämällä ja muuttamalla pystyy luomaan joko ristiriitaisia tunnelmia, kuten nuorelle Reagan-tytöllä annetaan hänelle kuulumaton ääni tai sopusointuinen tunnelma, kuten hahmon jalkojen alla olevan materiaalin ääni.

6.5. Ääni kerronnassa

Äänen käyttö rytmittämällä ja ohjailemalla sitä saadaan aikaan kaksi hyvin tehokasta tekniikkaa käyttää ääntä tunelman luomiseen. Nämä ovat äänimerkki (Audio Threat Cue) ja äänishokki (Audio Shock). Äänimerkillä tarkoitetaan tilannetta, jossa katsojalle ja kohtausten päähenkilölle asetetaan lähtötilanne (Sipos 2010. 238-239). Käytetään esimerkkinä jälleen *Alien*:a ja kohtausta, jossa kapteeni Dallas on mennyt ilmastointikanaviin sulkemaan ovia olennon vangitsemiseksi. Miehistö huomaa kuitenkin nopeasti käytössään olevilla skannereilla olennon olevan lähellä Dallasia, ja he panikoituvat. Tilanteeseen lähdettiin rauhallisesta, lähes ilman musiikkia olevasta tilanteesta, joka kuitenkin paniikin kasvaessa voimistuu. Tilannetta tehostaa piipittävä skanneri, joka lyö tahdit Dallasin väistämättömälle kohtalolle (kuva 8). Musiikki, äänet ja ambienssi voimistuvat, kunnes yllättäen kesken pakoyrityksen Dallas törmää hirviön reitille. Kohtaus loppuu korkeataajuisiin ääniin, staattisten häiriöäänien kuulemiseen ja äänten nopeaan loppumiseen. Jäljellä jää vain hiljaisuus ja epäuskoiset ja toivottomat miehistön jäsenet. Kohtaus rakentuu äänenvoimakkuuden, taajuuden ja sävyjen yhteistyöllä kohti huipentumaa, jossa katsojat ja Dallas yllättyvät ja pelästyvät olentoa. Äänimerkeille katsoja ladataan odottamaan jotakin ja kohdatessaan sen säikähtää, kuten oli tarkoituskin.



Kuva 8. *Alien*. 1979. Jännitystä nostata voimistuva musiikki ja skannerin aiheuttama piipitys. Huolimatta siitä, että avaruusoliota itseään ei näy. Ainostaan liikkuva piste näytöllä, mutta äänimerkkeinä piipitys luo hirviön tunnun.

Audio Shock taas on yllättävä, korkea ja voimakas ääni, joka syntyy yllättäen hiljaisuuden jälkeen saaden katsojan ja hyvin usein hahmonkin säikähtämään (Sipos 2010. 243-244). Audio Shock löytyy *Alien*:ssa kohtauksesta, jossa Ripley, Dallas ja Ash menevät sairastupaan etsimään Kanen kasvoilta kadonnutta parasiittiä. Kaikki ovat jännittyneitä ja huoneen valtaa jännittynyt ja latautunut tunnelma. Tunnelman katkaisee kuitenkin metalliseen kaappiin törmäävä Dallas. Hahmot ja katsojat säikähtävät ääntä, koska se tulee odottamatta ja rikkoo tilaa hallinneen tunnelman. Sama onnistuu hetken päästä uudelleen, kun katosta tippuva, kuitenkin jo kuollut parasiitti osuu Ripleyn olkapäähän (kuva 9). Tätäkin katsoja säikähtää, koska tunnelma kohtauksessa oli ehtinyt laukemaan aiemmin ja hahmot löysivät uudelleen turvallisuuden tunteen, koska laatikosta ei ole heille mitään vaaraa. Samoin käy katsojalle, joka on tietämätön tulevasta.



Kuva 9. *Alien* 1979. Parasiitti tippui katosta Ripleyn olalle ja miehistön jäsenet katsojan kanssa toipuvat säikähdyksestä, kun ymmärretään olennon olevan jo kuollut.

7 POHDINTA

Tavoitteeni oli opinnäytetyössä selvittää tavat, joiden avulla kauhuelokuville luodaan niiden tunnelma. Päätin jo hyvissä ajoin lähestyä kysymystä tutkimalla suuren määrän kauhuelokuvia ja vertaamalla niitä ulottuvillani olevaan materiaaliin. Tehtävä oli minulle mielekäs. Olen koko pienen ikäni nauttinut kauhuelokuvista ja niissä minua on kiehtonut niiden kyky vangita katsojansa elokuvan luomaan painajaiseen. Miksi katsoja seuraa omasta valinnastaan kokemusta, jonka tavoitteena on tuottaa mielipahaa? Kauhuelokuvien tunnelman voima ja sen tutkiminen on jotain, mitä olen tehnyt tietämättäni jo pitkään. Odotin tehtävän olevan mielekäs ja ennen kaikkea vaivaton. Opin opinnäytetyöprosessin aikana paljon uutta, mutta samalla jouduin yllättäen haastamaan itseni ja näkemykseni. Sen seurauksena opin koko urakasta paljon enemmän, kuin olisin koskaan uskonut.

Aloitin projektin lukemalla ja katsomalla kirjoja ja elokuvia. Kirjat käsittelevät kauhua ja pelkoa eri formaateissa ja vertailin tekstejä katsomiini elokuvia ja toisin päin. Sain selville erilaisia audiovisuaalisia keinoja, joilla luodaan kauhua ja tunnelmaa elokuvaan. Selvitin, kuinka kameratyöskentelyllä ja sitä varten tehdyillä valinnoilla saadaan aikaan haluttu tunnelma elokuvaan ja reaktio katsojiin. Sain myös selville keinoja valaisusta ja äänestä ja ennen näitä kaikkia keinoja, kuinka kauhuelokuvan rakenne saa elokuvan tuntumaan ”kauhulta”.

Katsoin valtavan määrän elokuvia, suurimman osan niistä olin nähnyt useasti aiemminkin. Tutkin niitä etsien vastausta kysymykseen: ”Mikä tekee tästä pelottavaa?” Kokonaisuuden tarkastelemisen jälkeen koen iloa kasvusta, jonka koin tutkimusteni aikana. Samalla kuitenkin koen olevani pettynyt. Miksi? Kävin läpi keinoja luoda tunnelmaa ja tutkin niitä yhdessä lukemani kanssa elokuvien kautta. Löysin keinoja, joita hyödynnetään useissa kauhuelokuvissa luomaan pelkoa ja kauhua. Turvallisesti voi sanoa, että melkein kaikissa kauhuelokuvissa riippumatta siitä minkä alagenren elokuva on tai mihin aikaan sen on ilmestynyt. Miksi olisin pettynyt, koska sain selville niin paljon?

Tavoitteenani oli saada selville, mikä tekee kauhuelokuvasta pelottavan ja sain vastauksen kysymykseeni. Joukon tekniikoita, joilla saadaan aikaan katsojassa haluttu reaktio. Sain selville myös, miksi me pelkäämme joitakin asioita. Pelkäämme asioita, jotka ovat tavalla tai toisella meitä lähellä. Emme pelkää suoraan ihmissusia tai murhaajia. Pelkäämme muutosta ja epävarmuutta, jonka ne tuovat mukanaan.

Voin todeta, että kauhu elokuvissa on enemmän, kuin niiden osien summa. Se on enemmän, kuin oikein valaistu kohtaus hyvällä kameratyöskentelyllä. Se on enemmän, kuin hyvin käsikirjoitettu elokuva, jossa yhdistyvät kaikki läpikäymäni kokonaisuudet. Kauhun tunnelma syntyy katsojassa, kun hän istuu katsomaan kauhuelokuvaa ja pelkää.

Kerroin olevani pettynyt. En ole pettynyt siihen, etten olisi saanut selville mitä haluan. Olen pettynyt siihen, että opin niin paljon. Nyt tiedän, mikä elokuvassa pelottaa. Siksi pelkään, että se on vienyt minulta suuren osan kokemuksestani pois. En enään pelkää tuntematonta, koska näen sen toiselle puolelle. Pystyn järjeilemään itselleni mitä siellä on. Olen aina nauttinut kyvystäni heittäytyä täysin elokuvan maailmaan ja antaa sen viedä minut mukanaan. Nyt tiedän, mikä minut yrittää viedä mukanaan, enkä ole varma nautinko siitä. Opin valtavasti opinnäytetyötä tehdessäni ja siitä olen kiitollinen. Taistelen vielä sen asian kanssa, haluanko oikeasti tietää sen kaiken. Aika näyttää, miten todellisuudessaan asia on. Tuntematon on aina pelottavampaa, kuin se, minkä tiedät todeksi.

8 LÄHTEET

KIRJALLISET LÄHTEET

Carroll, Noël. 1990 *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*. New York & London: Routledge, Chapman and Hall, Inc.

Crane, Jonathan Lake. 1994 *Terror and Everyday Life: Singular Moments in the History of the Horror Film*. United States of America: Sage Publications.

Evans W. 1984 *Monster movies: A Sexual Theory*. In B. K. Grant (Ed.), *Planks of Reasons: Essays on the horror film*. Metuchen, NJ: Scarecrow Press.

R. Gray "Freud and the Literary Imagination" Lecture Notes: Freud, "The Uncanny" (1919). Luettu 5.1.2015. <http://courses.washington.edu/freudlit/Uncanny.Notes.html>

Sipos, Thomas M 2010 *Horror Film Aesthetics: Creating the Visual Language of Fear*. United States of America: McFarland & Company Inc., Publishers

Twitchell, J. B. 1985 *A Dreadfull Pleasures: An anatomy of modern horror*. New York: Oxford University Press.

ELOKUVALÄHTEET

Alien. 1979. Director: Ridley Scott. Tuotanto: Brandywine Productions, Twentieth Century-Fox Productions. Tuotantomaat: Yhdysvallat, Yhdistynyt Kuningaskunta

The Conjuring . 2013. Director: James Wan. Tuotanto: New Line Cinema, Safran Company, The, Evergreen Company. Tuotantomaa: Yhdysvallat

Dead Silence. 2007. Director: James Wan. Tuotanto: Universal Pictures, Twisted Pictures, Evolution Entertainment. Tuotantomaa: Yhdysvallat

Descent. 2005. Director: Neil Marshall. Tuotanto: Celador Films, Northmen Productions, Pathé. Tuotantomaa: Yhdistynyt Kuningaskunta

Dracula. 1931. Directors: Tod Browning, Carl Freund. Tuotanto: Universal Pictures. Tuotantomaa: Yhdysvallat

Evil Dead. 1981. Director: Sam Raimi. Tuotanto: Renaissance Pictures. Tuotantomaa: Yhdysvallat

The Exorcist. 1975. Director: William Friedkin. Tuotanto: Warner Bros., Hoya Productions. Tuotantomaa: Yhdysvallat

Franskenstein. 1931. Director: James Whale. Tuotanto: Universal Pictures. Tuotantomaa: Yhdysvallat

Halloween. 1978. Director: John Carpenter. Tuotanto: Compass International Pictures, Falcon International Productions. Tuotantomaa: Yhdysvallat

The Mummy. 1932. Director: Karl Freund. Tuotanto: Universal Pictures. Tuotantomaa: Yhdysvallat

Night of the Living Dead. 1968. George A. Romero. Tuotanto: Image Ten, Laurel Group, Market Square Productions, Off Color Films. Tuotantomaa: Yhdysvallat

Saw. 2004. Director: James Wan. Tuotanto: Evolution Entertainment, Saw Productions Inc., Twisted Pictures Tuotantomaa: Yhdysvallat, Australia

Silence of the Lambs. 1991. Director: Jonathan Demme. Tuotanto: Strong Heart/Demme Productions, Orion Pictures. Tuotantomaa: Yhdysvallat

Sleepy Hollow. 1999. Director: Tim Burton. Tuotanto: Paramount Pictures, Mandalay Pictures, American Zoetrope. Tuotantomaa: Yhdysvallat, Saksa

9 LIITTEET

9.1. Liite 1

Sleepy Hollow. 1999. Director: Tim Burton. Tuotanto: Paramount Pictures, Mandaley Pictures, American Zoetrope. Tuotantomaat: Yhdysvallat, Saksa



1.

2.



3.

4.



5.

6.



7.

9.2. Liite 2

Evil Dead. 1981. Director: Sam Raimi. Tuotanto: Renaissance Pictures. Tuotantomaa: Yhdysvallat



1.



2.



3.



4.



5.



6.



7.



8.



9.



10.



11.



12.



13.



14.



15.



16.



17.



18.



19.

9.3. Liite 3

Evil Dead. 1981. Director: Sam Raimi. Tuotanto: Renaissance Pictures. Tuotantomaa: Yhdysvallat



1.



2.



3.



4.



5.



6.



7.



8.



9.



10.

9.4. Liite 4

Evil Dead. 1981. Director: Sam Raimi. Tuotanto: Renaissance Pictures. Tuotantomaa: Yhdysvallat



9.



10.



11.



12.



13.



14.



15.



16.



1.



2.



3.



4.



5.



6.



7.



8.



17.



18.



19.



20.

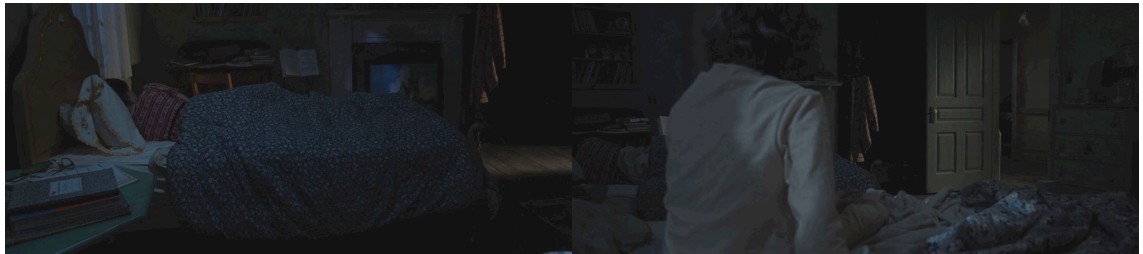
9.5. Liite 5

The Conjuring . 2013. Director: James Wan. Tuotanto: New Line Cinema, Safran Company, The, Evergreen Company. Tuotantomaa: Yhdysvallat



1.

2.



3.

4.



5.

6.



7.

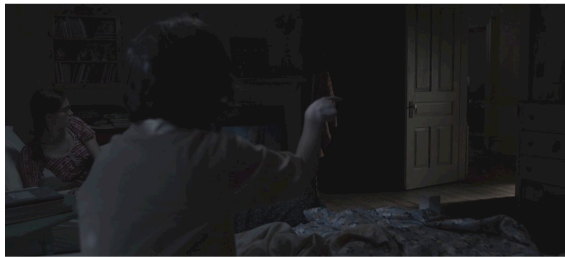
8.



9.



10.



11.



12.



13.



14.

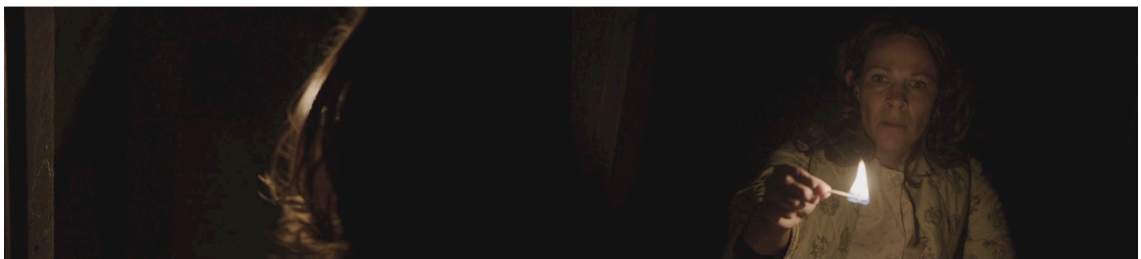
9.6. Liite 6

The Conjuring. 2013. Director: James Wan. Tuotanto: New Line Cinema, Safran Company, The, Evergreen Company. Tuotantomaa: Yhdysvallat



1.

2.



3.

4.



5.

9.7. Liite 7

The Conjuring. 2013. Director: James Wan. Tuotanto: New Line Cinema, Safran Company, The Evergreen Company. Tuotantomaa: Yhdysvallat



1.

2.



3.

4.



5.

6.



7.

8.



9.

10.



11.

9.8. Liite 8

The Conjuring . 2013. Director: James Wan. Tuotanto: New Line Cinema, Safran Company, The, Evergreen Company. Tuotantomaa: Yhdysvallat



1.



2.



3.



4.



5.



6.



7.



8.

9.9. Liite 9

Dead Silence. 2007. Director: James Wan. Tuotanto: Universal Pictures, Twisted Pictures, Evolution Entertainment. Tuotantomaa: Yhdysvallat



1.

2.



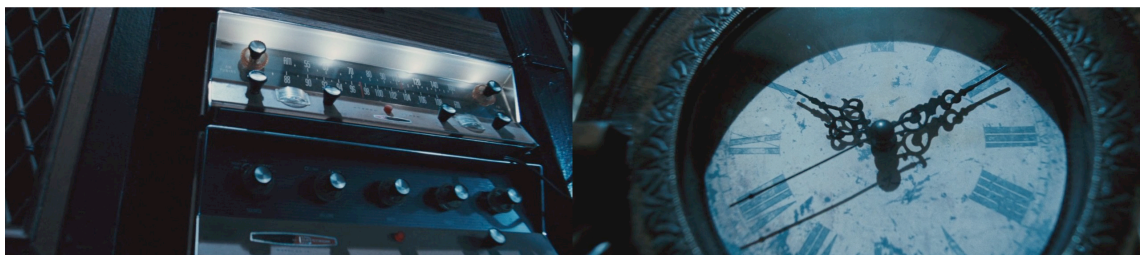
3.

4.



5.

6.



7.

8.



9.



10.



11.



12.



13.



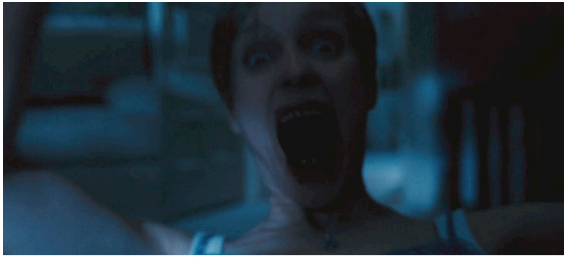
14.



15.



16.



17.



18.



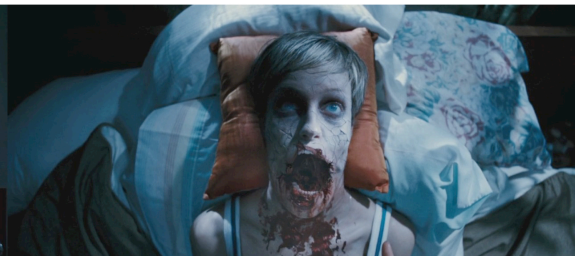
19.



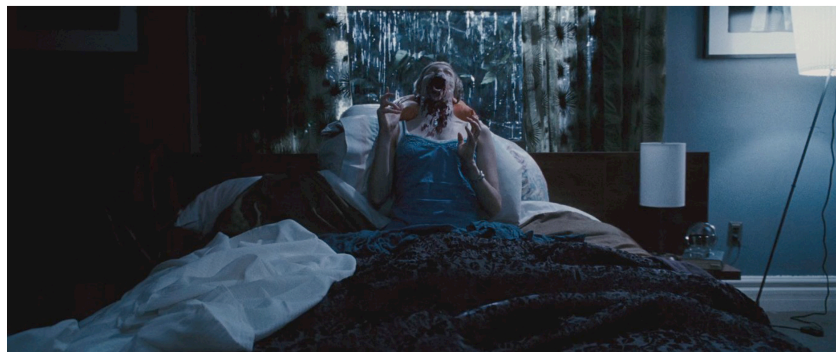
20.



21.



22.



23.